

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V
DI MIN 7 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi
Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

DIAH SELVIANA PUTRI

NPM. 1411100028

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
2019**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V
DI MIN 7 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi
Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**DIAH SELVIANA PUTRI
NPM. 1411100028**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I : Dr. Nur Asiah, M.Ag
Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS NEGRI IALAM RADEN INTAN
LAMPUNG
2019**

ABSTRAK
PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V MIN 7

BANDAR LAMPUNG

Oleh

Diah Selviana Putri

Berdasarkan hasil observasi di kelas V MIN 7 Bandar Lampung, penelitian ini di latar belakang oleh hasil belajar siswa rendah dalam mata pelajaran IPS di MIN 7 Bandar Lampung. Dikarenakan dalam pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar buku cetak (metode ceramah), dan belum menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPS. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS kelas V di MIN 7 Bandar Lampung. Maka, untuk mengetahui pengaruh hasil belajar ini menggunakan eksperimen semu dengan rencana penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Data hasil belajar IPS yang dikumpulkan dengan instrument tes berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *Lilifors* dan uji homogenitas. Dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu menggunakan uji-*tindependent*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh yang signifikan 5% dan hasil uji hipotesis secara manual dengan $t_{hitung} = 2,937$ dan $t_{(0,05;36)} = 2,028$, sehingga $t_{hitung} > t_{(0,05;36)}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut bahwa terdapat pengaruh hasil belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan Model *Role Playing* dibanding dengan metode *Resitasi* di kelas V MIN 7 Bandar Lampung, siswa dengan perlakuan pembelajaran menggunakan Metode *Role Playing*, memiliki hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan perlakuan pembelajaran menggunakan metode *Resitasi*.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Hasil Belajar



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE
ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS
V DI MIN 7 BANDAR LAMPUNG

Nama : Diah Selviana Putri
NPM : 1411100028
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di munaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I


Dr. Nur Asiah, M.Ag
NIP. 197107092002122001

Pembimbing II


Yudesta Erfayliana, M.Pd
NIP.

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V DI MIN 7 BANDAR LAMPUNG** disusun oleh: **DIAH SELVIANA PUTRI, NPM. 1411100028**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah pada hari/tanggal : **Senin, 30 Desember 2019.**

TIM MUNAQOSYAH

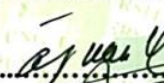
Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

(.....)

Sekretaris : Deri Firmansyah, M.Pd

(.....)

Pembahas Utama : Drs. H. A. Sodiq, M.Ag

(.....)

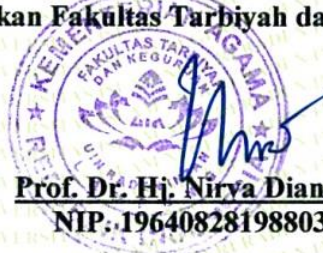
Pembahas I : Dr. Nur Asiah, M.Ag

(.....)

Pembahas II : Yudesta Erfayliana, M.Pd

(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

لَقَدْ كَانَتْ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ^{قُلْ} مَا كَانَ
حَدِيثًا يُفْتَرَى وَلَكِنْ تَصَدِّقُ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ
وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya: “Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.” (Q.S/ 12 Yusuf: 111)¹

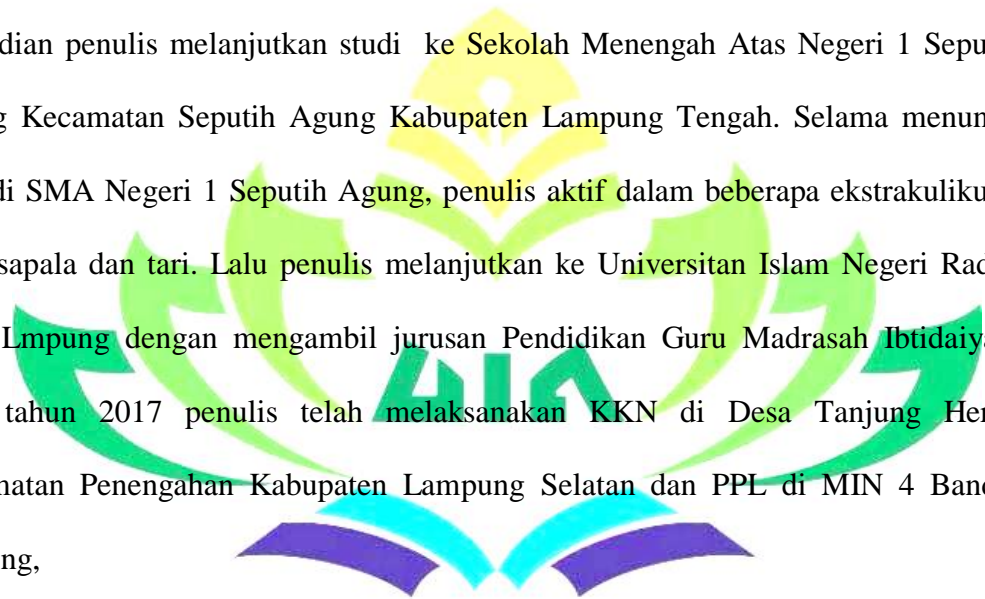


¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: Diponegoro, 2006) h.248

RIWAYAT HIDUP

Diah Selviana Putri lahir pada 22 Februari 1994 di desa Simpang Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lmapung Tengah. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan bernama Dampriyanto dan Tutik Setiyowati.

Pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 2 Simpang Agung Kecamatan Seputih Agung yang tamat pada tahun 2008. Kemudian penulis melanjutkan studi ke Sekolah Menengah pertama Negeri 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung tengah dan tamat pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan studi ke Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah. Selama menuntut ilmu di SMA Negeri 1 Seputih Agung, penulis aktif dalam beberapa ekstrakurikuler yaitu sapala dan tari. Lalu penulis melanjutkan ke Universitas Islam Negeri Raden Intan Lmpung dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pada tahun 2017 penulis telah melaksanakan KKN di Desa Tanjung Heran Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan dan PPL di MIN 4 Bandar lampung,



PERSEMBAHAN

Puji syukur ALLAH SWT atas segala Limpahan rahmat-Nya, shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dari lubuk hati yang terdalam, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahnda tercinta Dampriyanto yang selalu kusayangi dan telan mendidiku dengan penuh kasih sayang, ketukusan, dan kesabaran serta selalu memberi doa yang tulus dalam setiap langkahku dan selalu mendampingi.
2. Ibunda tercinta Tutik Setiyowati yang selalu kusayangi dan telan mendidiku dengan penuh kasih sayang, ketukusan, dan kesabaran serta selalu memberi doa yang tulus dalam setiap langkahku dan selalu mendampingi.
3. Adikku Danu Artaomoan yang selalu menghadirkan keceriaan dalam setiap hari-hariku.
4. Almamaterku, UIN Raden Intan Lmpung.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat teriring salam semoga selalau tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nikmati syafaatnya di akhirat kelak.

Skripsi yang penulis angkat berjudul *“Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Di MIN 7 Bandar Lampung”*, merupakan tugas akhir studi melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Saejana Pendidikan (S.Pd) Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan semua pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas UIN Raden Intan Lampung
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
3. Nur Asiah, M.Ag selaku pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
4. Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
5. Agustami, S.Ag selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian

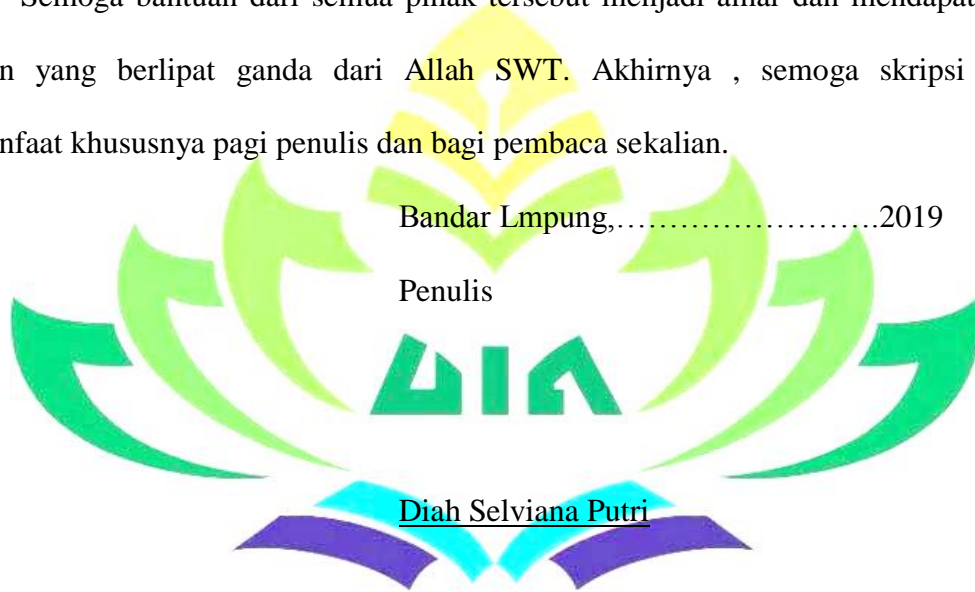
6. Siti Nurbbaya, S.Ag. M.Pd.I selaku guru mata pelajaran IPS kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Bandar Lampung
7. Aris Sholahuddin, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran IPS kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Bandar Lampung
8. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moril dan materil serta sumber motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2014 khususnya mahasiswa jurusan PGMI Kelas A
10. Semua pihak yang terlibat dan membantu menyelesaikan skripsi ini

Semoga bantuan dari semua pihak tersebut menjadi amal dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhirnya , semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca sekalian.

Bandar Lmpung,.....2019

Penulis

Diah Selviana Putri



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERSETUJAN.....	iv
MOTTO.....	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
PERASEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori.....	10
1. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
a. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
b. Kelebihan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
c. Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
d. Prosedur dalam Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>	16
e. Penerapan Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran IPS di MI Kelas V.....	18
2. Metode Pembelajaran <i>Resitasi</i>	20
a. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Resitasi</i>	20
b. Kelebihan Metode Pembelajaran <i>Resitasi</i>	21
c. Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Resitasi</i>	21
d. Prosedur dalam Penggunaan Metode <i>Resitasi</i>	22
e. Penerapan Langkah-Langkah Metode <i>Resitasi</i> dalam Pembelajaran IPS di MI Kelas V.....	22
3. Hasil Belajar.....	24
a. Pengertian Hasil Belajar.....	24
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	27
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	30
4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	33
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	33
b. Tujuan Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	35
c. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	37
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	39

C. Kerangka Berfikir.....	41
D. Hipotesis Penelitian.....	43

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	45
B. Desain Eksperimen.....	46
C. Prosedur Penelitian.....	47
D. Variabel Penelitian.....	48
E. Populasi dan Sampel.....	50
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
G. Teknik Pengumpulan Data.....	51
H. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
I. Validitas Instrumen.....	56
1. Uji Validitas.....	56
2. Tingkat Kesukaran Soal.....	56
3. Daya Pembeda.....	57
4. Uji Reabilitas.....	58
J. Analisis Data.....	59
1. Uji Persyaratan Analisis.....	59
a. Uji Normalitas.....	59
b. Uji Kesamaan Dua Variabel (Homogenitas).....	60
2. Penguji Hipotesis.....	60

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	63
B. Hasil Uji Coba Tes.....	65
1. Uji Validitas.....	65
2. Uji Reabilitas.....	65
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	65
4. Uji Daya Pembeda.....	66
5. Hasil Kesimpulan Uji Coba Tes.....	67
C. Hasil Analisis Uji Pra Syarat.....	67
1. Uji Normalitas.....	67
2. Uji Homogenitas.....	68
D. Uji Hipotesis.....	68
E. Pembahasan.....	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Table 1 Hasil Ulangan Harian Siwa.....	5
Table 2 Materi Mata Pelajaran IPS	37
Table 3 Desain Ekperimen	46
Table 4 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	57
Table 5 Klasifikasi Daya Beda.....	58
Table 6 Klasifikasi Uji Reliabilitas	59
Table 7 Distribusi Frekuensi Nilai Pos-Tes IPS Kelas Eksperimen	64
Table 8 Distribusi Frekuensi Nilai Pos-Tes IPS Kelas Kontrol	64
Tabel 9 Hasil Uji Normalitas	68
Table 10 Hail Uji Homogenitas	68
Table 11 Uji t	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses suatu perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia.² Pembelajaran adalah suatu proses inovasi bekesinambungan. Dalam artian selalu dilakukan perbaikan dan pembenahan menuju peningkatan kualitas belajar yang lebih baik.³ Dalam perubahan lingkungan dapat membuat manusia untuk selalu berpikir dan berusaha. Manusia akan selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kebutuhan yang dibutuhkan manusia adalah pendidikan. Dalam proses pendidikan, kegiatan pembelajaran merupakan kebutuhan pokok yang sangat dibutuhkan.⁴ Apabila sumberdaya manusia di suatu Negara berkuatitas, maka Negara tersebut akan makmur dan sejahtera.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu social dan *humanity* (ilmu pendidikan dan sejahtera) yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan

² Ahmad Susanto, *Pengembangan Prmbelajaran IPS di Sekolah dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h.1

³ Ida Fitriani, Baharudin, *"Analisis Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Yang Berkombinasi Pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung"*, (Terampil, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol, 4, No, 2, Oktober 2017), h. 2

⁴ Fatur Rohman. *"Pembelajaran Fiqih Berbasis Masalah Melalui Kegiatan Musyawarah di Pondok Pesantren Al-Anwar Serang Rembang"*. (Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol 8, Edisi II, 2017), h. 180

pesikologis untuk tujuan pendidikan yang berdasarkan pancasila dan kebudayaan Indonesia.⁵ Dalam sistem pendidikan di Indonesia juga mata pelajaran IPS wajib dipelajari di Sekolah Dasar. Sebagaimana yang tercantum pada kurikulum 2013 SD/MI bahwa:

Mata pelajaran IPS tercantum dalam struktur Kurikulum 2013 untuk SD/MI dan SMP/MTs sedangkan di SMA dan SMK tidak ada mata pelajaran IPS tetapi mata pelajaran yang terkait dengan disiplin-disiplin ilmu yang secara tradisional dikelompokkan ke dalam kelompok ilmu-ilmu sosial atau dengan kata lain IPS sebagai mata kuliah terpadu terdapat di SD/MI dan SMP/MTs.⁶

Depdiknas mengemukakan bahwa IPS merupakan interaksi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social dan humaniora, seperti: sosiologi, sejarah, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.⁷

Tujuan pendidikan akan lebih baik jika sudah ditanamkan sejak manusia masih dalam kandungan, lahir hingga dewasa sesuai dengan perkembangan dirinya. Seluruh kegiatan yang ada dalam pendidikan itu dilakukan dengan membimbing pengajaran sampai dengan latihan diarahkan agar dapat mencapai tujuan pendidikan itu sendiri.⁸ agama islam itu sendiri untuk mewajibkan kepada seluruh umat-Nya agar selalu belajar agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka untuk mengikuti drajat

⁵ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS di SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), h.6

⁶ Rahmad, *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*, (IAIN Banjarmasin: Maullimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, vol 2, No. 1 Oktober 2016), h.72

⁷ Ibid, h. 7

⁸ Moh. Khairul Anwar, "Pembelajaran Memdalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pelajar," *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* UIN Raden Intan Lampung, Vol 2, No, 2, Desember 2017), h. 98

kehidupn mereka yang dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: “berlapang-lapanglah kamu dalam majelis”, maka lapangkanlah. Niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “berdirilah kamu”, maka niscaya Allah akan meningkatkan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadalah:11/58)*

Ayat tersebut mengandung makna bahwa ilmu yang dimaksud adalah ilmu yang bermanfaat untuk dirinya dan tidak merugikan orang lain.

Guru sebagai pelaksana pendidik harus menjalankan perannya dalam mewujudkan cita-cita nasional. Oleh karena itu, untuk menunjang keprofesionalan guru dalam menjalankan tugasnya, seorang guru mempunyai kewajiban untuk turut serta dalam pelaksanaan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan mengembangkan model, media ataupun perangkat pembelajaran.⁹berperan penting dalam upaya untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu kunci keberhasilan dari pembelajaran adalah guru sebagai tenaga profesional. Guru

⁹ Septiana Wijayanti. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran, Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditiry, Interllectual”. (Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 8, No 2, 2017). h.102

dipandang sebagai tenaga yang memiliki wewenang dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar agar mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu kompetensi yang dimiliki oleh guru professional adalah kemampuan untuk mengorganisir materi pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS guru hendaknya dapat memberi dorongan kepada siswa agar menguasai konsep dasar pembelajaran, sehingga siswa dapat membentuk struktur ilmu pengetahuan itu sendiri.¹⁰

Pembelajaran IPS dapat menggunakan rasa ingin tahu siswa sebagai titik awal dalam melaksanakan kegiatan. Pada mata pelajaran IPS, materi tidak hanya dilihat tetapi dapat diperankan. Mata pelajaran IPS membutuhkan pemahaman yang lebih nyata mengenai berbagai tokoh perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia. Jadi, guru harus mampu membantu siswa agar dapat memahami atau memerankan suatu materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal di MIN 7 Bandar Lampung kelas V pada tanggal 15 dan 18 Februari 2018, peneliti menemukan permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS di kelas V lebih didominasi oleh guru hanya mengajar materi yang terdapat pada buku paket atau metode ceramah, kurangnya berbagai macam penggunaan metode pembelajaran. Sehingga membuat siswa kurang aktif juga kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

¹⁰ Kardi Menik, Abdul Gafur. “Penerapan Model Two Stay Two Stray Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS”, (Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, Vol 3 No.1, Maret 2016, h. 40

Dokumen hasil belajar IPS kelas V pada nilai ulangan harian siswa terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1
Daftar Hasil Siswa Kelas V di MIN 7 Bandar Lmapung Pada Mata Pelajaran IPS

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siawa Belum Tuntas	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
V A	65	17	6	11	35,30%	64,71%
V B	65	17	7	10	41,18%	58,82%

Sumber : Dokumentasi NilaiUlangan Harian Mata Pelajaran IPS kelas V

Berdasarkan tabel hasil onservasi diketahui hasil belajar IPS kelas VA saat ulangan harian tergolong dalam kategori yang rendah yaitu hanya 35,30% yang tuntas dari 17 siswa, sedangkan siswa kelas V B 41,81% yang tunas dari 17 siswa. Dan pada nilai yang belum tuntas pada kelas V A termasuk pada kategori yang cukup yaitu 64,71% dari 17 siswa, sekangkkan pada kelas V B 58,82% yang belum tuntas dari 17 siswa. Dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran kurangnya variasi metode pembelajaran sehingga banyak siswa menjadi bosan dan tidak memperhatikan materi pembelajaran tersebut.

Permasalahan pembelajaran tersebut merupakan sebagai alasan mengapa peneliti memilih siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Hal ini dikarenakan ditrmukannya permasalahan dalam hasil belajar siswa dalam pemebelajaran IPS yang masih rendah. Hal tersebut peneliti memerlukan suatu solusi agar dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup.

Berdasarkan hasil wawancara, dengan Ibu Siti Nurbbaya selaku guru mata pelajaran IPS kelas V MIN 7 Bandar Lampung pada tanggal 15 Februari

2018. Beliau menyatakan bahwa sudah mencoba menerapkan beberapa variasi metode pembelajaran untuk mata pelajaran IPS. Cara yang digunakan seperti melakukan kegiatan Tanya jawab pada saat memberikan materi, kadang-kadang ddiadakan juga diskusi kelompok. Namun, dari pengamatan peneliti pada tanggal 16 februari 2018 hanya sebagian siswa yang aktif berdiskusi sementara siswa lainnya cenderung pasif. Siswa yang kurang fokus pada saat berdiskusi karena kelompok tidak terbentuk hiterogen, siswa laki-laki mengelompokkan dengan sesamanya begitu pula dengan siswa perempuan. Akibatnya diskusi menjadi kurang efektif, sehingga guru cenderung lebih bnayak menggunakan metode ceramah pada saat mengajar mata pelajaran IPS.

Dari banyaknya metode pembelajaran metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan.¹¹

Metode *Role Playangi* dapat dijadikan sebagai metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan kepada siswa bahwa dalam pembelajaran IPS

¹¹ Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h.189

siswa dapat mengenang tokoh perjuang kemerdekaan Republik Indonesia dengan cara memerankan tokoh tersebut. Metode *Role Playing* ini belum pernah digunakan oleh guru mata pelajaran IPS di kelas V MIN 7 Bandar Lampung. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS di kelas V MIN 7 Bandar Lampung. Dengan menerapkan pembelajaran aktif tipe *Role Playing* diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, terkait dengan pembelajaran IPS di MIN 7 Bandar Lampung dapat diambil beberapa permasalahan sebagaimana berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas V MIN 7 Bandar Lampung pada mata pelajaran IPS kurang optimal.
2. Guru belum pernah menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *Role Playing* dalam proses pembelajaran IPS.
3. Metode yang digunakan guru masih belum bervariasi.
4. Aktivitas peserta didik masih pasif, cenderung bercanda dan diam.

C. Pembatas Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka batasan masalah dapat dibatasi pada masalah Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MIN 7 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah. Adapun rumusan masalah yang peneliti yang akan diajukan adalah: Adakah pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di MIN 7 Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai penulis adalah untuk mengetahui adakah pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V MIN 7 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPS.

a. Guru

Pada penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai bahan masukan dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Role Playing*.

b. Siswa

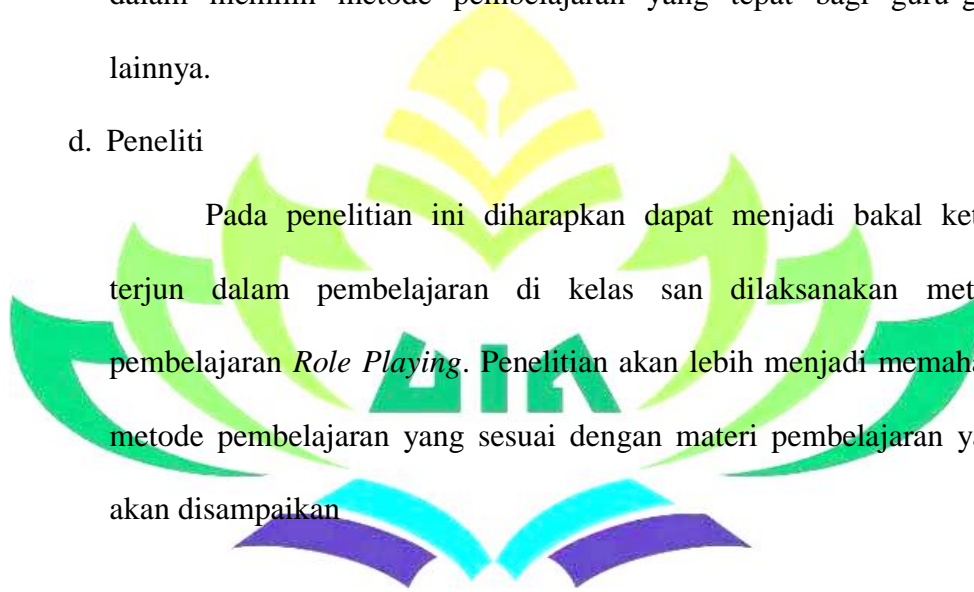
Diharapkan agar dalam pembelajaran selalu aktif dan sering melakukan diskusi dengan temannya dalam penyelesaian permasalahan. Dalam proses pembelajaran siswa juga tidak menggantungkan segala sesuatu pada siswa yang lain, sehingga hasil belajar terus meningkat dan mendapat nilai yang memuaskan.

c. Sekolah

Sebagai sambungan pemikiran dalam usaha peningkatan mutu pendidikan dalam waktu yang akan datang dan sapat dijadikan acuan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat bagi guru-guru lainnya.

d. Peneliti

Pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi bakal ketika terjun dalam pembelajaran di kelas dan dilaksanakan metode pembelajaran *Role Playing*. Penelitian akan lebih menjadi memahami metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Metode *RolePlaying*

a. Pengertian Metode pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau teknik penyajian bahan pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyampaikan pelajaran, baik secara individu maupun secara kelompok, agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran tersebut yang telah disampaikan guru kepada murid. Dengan memiliki pengetahuan sebagai karakteristik dari berbagai metode pembelajaran, maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas. Penggunaan metode pembelajaran sangat bergantung pada tujuan pembelajarannya.¹²

Metode pembelajaran ini sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar tersebut dapat menyenangkan dan tidak membuat para siswa tersebut suntuk atau bosan, dan juga para siswa dapat menangkap ilmu dari guru dengan mudah. Jadi guru dapat menggunakan metode pembelajaran tersebut dalam pembelajaran IPS

¹²Ni nyoman parwati, *belajar dan pembelajaran*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018), h.189

dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Allah SWT berfirman dalam surat An-Nahl ayat 125:

حَسَنُ هِيَ بِأَلَّتِي وَجَدَلَهُمُ الْحَسَنَةُ وَالْمَوْعِظَةُ بِالْحِكْمَةِ رَبِّكَ سَبِيلٌ إِلَى أَدْعُ
بِالْمُهْتَدِينَ أَعْلَمُ وَهُوَ سَبِيلُهُ عَنْ ضَلَّ بِمَنْ أَعْلَمُ هُوَ رَبُّكَ إِنَّ

Artinya: “(Wahai Nabi Muhammad SAW) Serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantulah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk).” (QS. An-Nahl ayat 125)

Ayat tersebut mengandung makna bahwa sebagai umat manusia wajib untuk mengamalkan ilmu yang dimiliki. Dalam penyampaian ilmu tersebut tentunya sangat diperlukan metode dalam pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar guru dapat mempuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi sehingga terjadi perubahan dan perkembangan pada diri siswa. Dengan demikian siswa akan tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar, maka tujuan dari pembelajaran tersebut akan lebih mudah tercapai.

Metode *Role Playing* merupakan metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi social yang mengandung suatu problem agar siswa dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi social.¹³

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.¹⁴

Pendapat di atas hampir sama dengan pernyataan Isnu Hidayat bahwa metode *Role Playing* adalah jenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, sekaligus unsur kesenangan. Dalam *Role Playing*, siswa siswa diperlukan sebagai subjek pembelajaran secara aktif dalam melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu.¹⁵ Sedangkan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* siswa berperan atau memainkan peran dalam dramatisasi masalah social. Wina Sanjaya juga menyatakan bahwa *Role Playing* atau bermain peran sebagai suatu

¹³Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2017). h.2013

¹⁴Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h.189

¹⁵Isnu Hidayat, *50 Strategi Pembelajaran Populer*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2019), h. 135

metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.¹⁶

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* dapat disamakan dengan sosiodrama. Dalam artian, melalui *Role Playing* siswa belajar menggunakan konsep peran dalam memiliki pemikiran dirinya dan orang lain.

b. Kelebihan Metode *Role Playing*

Metode (*Role Playing*) sangatlah berguna dan bermanfaat untuk membantu siswa mengingat dan menghafalkan suatu kejadian dan tanggal penting dalam pembelajaran, khususnya dalam materi sejarah. Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran pastilah memberikan dampak terhadap siswa yang menerimanya, dibawah ini akan dijabarkan dampak-dampak dari metode bermain peran ini.

Dampak positif atau kelebihan dari metode ini yang dikutip Jumanta Hamdayana diantaranya: 1) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuan dalam bekerja sama, 2) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, 3) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu

¹⁶ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia group, 2014), h. 161

yang berbeda, 4) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, 5) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.¹⁷

Selain itu kekuatan dari metode ini terletak pada keefektifannya dalam menjelaskan suatu proses kejadian tertentu atau menirukannya sepersis mungkin agar para peserta nanti tidak canggung lagi melakukannya dalam keadaan yang sesungguhnya, dan hal ini akan terlihat seperti kejadian yang benar-benar nyata terjadi bukan lagi kejadian yang direkayasa sehingga penonton yang menyaksikannya merasa masuk ke dalam kejadian yang diperagakan.

Menurut Djamarah dan Zein dalam sebuah jurnal juga menyatakan bahwa lebih dari metode *role playing* diantaranya untuk melatih siswa memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperagakan, siswa akan berlatih untuk berkreasi dan berinisiatif. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama di sekolah, kerja sama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan bertanggung jawab

¹⁷Jumanta Hamdayana, *Op.Cit*, h.191

dengan sesama, bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami oleh orang lain.¹⁸

Metode *Role Playing* yang dilakukan oleh setiap pemain dapat memberikan efek yang positif, diantaranya; pemain dapat melatih dirinya untuk mengingat dan memahami materi tanpa paksaan, bakat yang terpendam pada diri pemain dapat direalisasikan dan mendorong pemain untuk lebih percaya diri, melatih diri untuk bekerja sama dengan pemain lainnya, dan memberikan pengalaman baru serta menambah kosa kata yang baru kepada para pemain peran.

c. Kekurangan Metode *Role Playing*

Dibalik kelebihan dari sebuah metode terdapat pula kekurangan dari metode tersebut, kekurangan ini akan dirasakan bila selama penggunaan metode tidak sesuai dengan kemampuan siswa, waktu yang dibutuhkan untuk penerapan metode tersebut tidak sesuai dan menimbulkan kesalahan pemahaman dalam penyampaian materi, dan ketidaksiapan anak mendapatkan sebuah materi pembelajaran menggunakan metode yang dipilih oleh guru. Kelemahan metode *Role Playing* yang dikutip Jumanta Hamdayana diantaranya: 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif, 2) Banyak memakan waktu, persiapan, pemahaman isi bahan pelajaran, dan pelaksanaan pertunjukan, 3) Memerlukan tempat yang

¹⁸Anik Barokah, Hadi Mulyono, dan Sularmi tentang “Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran PKn Melalui Metode *Role Playing*”, Surakarta: Jurnal Didaktika Dwija Indria, Vol 2, No. 2, 2014, h.4

cukup luas, 4) Kelas lain sering terganggu olehsuara pemain dan penonton.¹⁹

Kelemahan metode ini juga dapat dilihat jika guru tidak menguasai tujuaninstruksional penggunaan metode ini untuk sesuatu unit pelajaran, makametodenya juga tidak akan berhasil, dengan kegiatan ini jangan sampaimenimbulkan sifat prasangka yang buruk, ras diskriminasi, balas dendam dansebagainya sehingga menyimpang dari tujuan semula, kelemahan metode ini jugabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, makapermainan peran ini akan terlihat kacau karena yang berperan dan penonton tidaktahu arah atas pelaksanaan drama.Dari pemaparan materi di atas sudah jelas bahwa kelemahan dari metode iniakan berpengaruh besar kepada siswa yang tidak ikut andil di dalamnya, Ia akanmemendam bakat pada dirinya dan tidak memiliki kesempatan untuk melatihkepercayaan dirinya di depan umum, sedangkan dari segi waktu metode inisangatlah menyita banyak waktu karena sebagian besar waktu pembelajarandigunakan untuk latihan dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas lainakan terganggu.

d. Prodesur dalam Penggunaan Metode *Role Playing*

Guru dalam menggunakan suatu metode pembelajaran akan menjadi lebih baik jika memperhatikan petunjuk dalam penggunaanya.

¹⁹*Ibid*, h.191

Wina Sanjaya menyebutkan petunjuk dalam metode *Role Playing* sebagai berikut:

- a. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh *Role Playing*.
- b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan.
- c. Guru menetapkan pemain yang terlibat dalam *Role Playing*, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam *Role Playing*.
- e. *Role Playing* dimainkan oleh kelompok pemeran.
- f. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian, guru hendak memberikan bantuan pemeran yang mendapat kesulitan.
- g. *Role Playing* hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang diperankan.
- h. Melakukan diskusi baik tentang jalannya *Role Playing* maupun cerita yang diperankan.
- i. Merumuskan kesimpulan.²⁰

Berdasarkan prosedur dalam pemakaian metode pembelajaran *Role Playing* yang telah diurutkan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan metode ini secara garis besar hampir sama. Oleh karena itu, peneliti dijadikan acuan penyusunan langkah-langkah dalam penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS.

²⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h. 161

e. Penerapan Langkah-Langkah Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS di MI kelas V

Pembelajaran IPS akan lebih menarik apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam prosesnya. Pembelajaran yang dikemas menggunakan permainan akan lebih menarik bagi siswa, konsep-konsep pembelajaran akan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, dan belajar akan menjadi lebih bermakna apabila siswa mencari apa yang dipelajarinya, bukan hanya mengetahuinya satu, tetapi dengan menggunakan metode *Role Playing* akan dapat memenuhi untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di MI oleh peneliti.

Langkah-langkah pembelajaran IPS pada kelas V dengan menggunakan metode *Role Playing* berdasarkan prosedur yang telah diuraikan sebelum langkah-langkah tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

- a) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa.
- b) Guru mengecek kehadiran dan memeriksa kerapian, posisi dan tempat duduk.
- c) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan.²¹
- d) Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran kepada siswa.

²¹*Ibid.*, h. 161

2) Tahap Pelaksanaan

- a) Guru memberi penjelasan singkat kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan.
- b) Setelah itu guru akan memberikan materi kepada siswa.
- c) Guru memberikan petunjuk siswa untuk memerankan tokoh para pejuang dalam materi yang disampaikan oleh guru.
- d) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari naskah telah diberikan kepada siswa sebelum kegiatan dimulai.²²
- e) Guru membagikan naskah tentang materi yang akan diperankan kepada masing-masing kelompok.
- f) Setelah memberikan naskah kepada siswa guru memberikan waktu sedikit kepada siswa untuk berunding dengan kelompok masing-masing sebelum siswa tersebut memerankan perannya.
- g) Diskusi dan evaluasi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.²³
- h) Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelompok tersebut.

²²Isnu Hidayat, *50 Strategi Pembelajaran Populer*, (Yogyakarta:DIVA Pres,2019), h.135

²³Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Aktif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h.190

3) Tahap Akhir (Tindak Lanjut)

- a) Guru memberikan kepada siswa yang ingin bertanya tentang materi pelajaran yang telah disampaikan.
- b) Bersama-sama guru dan siswa membuat kesimpulan pada materi yang telah disampaikan.
- c) Bertanya jawab tentang materi yang telah disampaikan (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).
- d) Guru mengajak semua siswa berdiskusi bersama.

Langkah-langkah tersebut penulis gunakan sebagai pedoman untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada kelas eksperimen dalam penelitian ini.

2. Pengertian Resitasi

a. Pengertian Metode Resitasi

Proses pembelajaran yang baik harus ada interaksi antara guru dengan siswa, interaksi disini berupa proses edukasi tidak hanya menyampaikan pesan materi yang diajarkan melainkan juga menambahkan sikap dan nilai terhadap diri siswa yang sedang belajar. Salah satu proses dalam pembelajaran adalah metode Resitasi. Metode Resitasi adalah metode yang dapat melibatkan siswa secara mandiri dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.²⁴

²⁴Meyta Pritandhari, *Implementasi Penggunaan Metode Resitasi Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untuk Berkoperasi Pada Mata Kuliah Koperasi*, (Metro: Jurnal e-ISSN, Vol. 4, No. 1, Tahun 2016), h. 56

b. Kelebihan Metode Resitasi

Berikut adalah dampak positif atau kelebihan dari metode Resitasi yaitu:

- 1) Dapat dilaksanakan pada berbagai materi pembelajaran.
- 2) Melihat daya ingat dan hasil belajar siswa.
- 3) Jika tugas individu dapat melatih belajar mandiri siswa dan jika tugas kelompok melatih belajar bersama menguasai materi.
- 4) Mengembangkan kreatifitas siswa.
- 5) Meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 6) Pengetahuan yang diperoleh siswa baik dari hasil belajar, hasil eksperimen atau penyelidikan, banyak berhubungan dengan minat dan berguna untuk hidup mereka.

c. Kekurangan Metode Resitasi

Berikut dampak negatif atau kekurangan dalam metode resitasi adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa seringkali melakukan penipuan dimana mereka hanya menirukan hasil pekerjaan orang lain tanpa mau bersusah payah mengerjakan sendiri.
- 2) Terkadang tugas itu dikerjakan orang lain tanpa pengawasan.
- 3) Sukar memberikan tugas yang memenuhi perbedaan individu.
- 4) Sulit mengukur hasil belajar siswa.
- 5) Tugas yang sulit dapat mempengaruhi mental siswa.

- 6) Tugas-tugas yang banyak dan sering diberikan kepada siswa merasa terbebani dalam pembelajaran.
- 7) Tugas rumah sering dikerjakan orang lain, sehingga siswa tidak tahu apa yang harus dikerjakan.²⁵

d. Prosedur dalam Penggunaan Metode Resitasi

Dalam penggunaan suatu metode pembelajaran guru akan memperhatikan petunjuk yang digunakan pada proses belajar mengajar agar siswa dapat mengikuti pelaksanaan pembelajaran lebih baik. Berikut ini petunjuk dalam penggunaan metode Resitasi:

- 1) Guru menerangkan secara garis besar materi yang akan di ajarkan.
- 2) Guru berperan secara fasilitator untuk menjelaskan rincian tugas dan cara mengajarkan tugas sesuai dengan petunjuk atau cara penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru.
- 3) Guru sebagai pemeriksa hasil penyelesaian tugas siswa.²⁶

e. Penerapan Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Resitasi dalam Pembelajaran IPS

Langkah-langkah pembelajaran IPS pada kelas V dengan menggunakan metode *Role Playing* berdasarkan prosedur yang telah diuraikan sebelum langkah-langkah tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

²⁵ Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor:Ghalia Indonesia: 2017), h. 187

²⁶ Ni Nyoman Parwati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada: 2018), h.205

1) Tahap Persiapan

- a. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a.
- b. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan, posisi dan tempat duduk.
- c. Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran kepada siswa.

2) Tahap Pelaksanaan

- a. Guru memberikan penjelasan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- b. Guru memberikan tugas kepada siswa. Tugas yang diberikan itu hendaknya mempertimbangkan tujuan yang akan dicapai, jenis tugas jelas dan tepat sehingga siswa mengerti pelajaran yang ditugaskan kepada siswa tersebut.
- c. Guru memberikan tugas kepada siswa sesuai dengan kemampuan siswa dan guru memberikan waktu yang cukup dalam pemberian tugas.
- d. Pada waktu pelajaran guru harus memberikan bimbingan dan pengawasan, untuk mendorong siswa dalam menguasai tugas yang diberikan oleh guru.
- e. Guru meminta siswa untuk mencatat hasil yang disampaikan oleh guru.

- f. Selajutnya guru juga meminta laporan tugas dari siswa baik secara lisan ataupun tulisan, dengan mengadakan Tanya jawab atau menyelenggarakan diskusi kelas, menilai hasil pekerjaan siswa baik tes dan nontes atau melalui cara yang lain.
- g. Setelah resitasi selesai diperankan guru akan memberi kesimpulan hasil kelompok tersebut.

3) Tahap Akhir (Tindak Lanjut)

- a. Guru memberi waktu kepada siswa yang ingin bertanya tentang pelajaran hari ini.
- b. Bersama-sama guru dan siswa membuat kesimpulan dan ramngkuman hasil belajar hari ini.
- c. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapainya materi).
- d. Guru mengajak semua siswa berdo'a bersama.

Langkah-langkah Langkah-langkah tersebut penulis gunakan sebagai pedoman untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada kelas eksperimen dalam penelitian ini.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar adalah suatu proses, kegiatan,

dan bukan hasil atau tujuan. Belajar juga bukan hanya untuk mengingat, akan tetapi bisa lebih luas dari itu.²⁷ Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap.²⁸

Untuk mengukur apakah seseorang sudah belajar atau belum, dapat digunakan suatu indikator yang disebut dengan hasil belajar. hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dari yang tidak bisa menjadi bisa sedangkan dari yang tidak tahu menjadi tahu.²⁹ Hal ini, hasil belajar sebagai hasil perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor.³⁰

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh pembelajaran setelah melakukan proses belajar. Perolehan aspek perubahan tersebut tergantung pada apa yang diperoleh pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan hasil yang sudah dicapai oleh siswa yang berupa angka atau skor yang sudah menyelesaikan tes yang diberikan oleh guru.³¹ Selain itu juga dapat membantu guru dalam memberikan

²⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 27

²⁸ Sofnida Ifrianti, *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung*, (Bandar Lampung: Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung, dalam Jurnal Terampil, volume 2 nomor 2 Desember 2016), h. 227

²⁹ Elis Warti, "Pengaruh Motifasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur". (Jurnal Mustofa: Pendidikan Matematika STKIP Garut, Vol 5, No 2, Mei 2016), h. 180

³⁰ Ni Nyoman Parwati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Press, 2018), h.24

³¹ M. Yusuf T, Mutmasinnah Amin, *Pengaruh Min Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, (Makasar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makasar, 2016), *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Juni 2016, h. 87

pemngalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi siswa, siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka untuk pencapaian kompetensi dasar.³²

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pembelajaran yang dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan atau dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Setiap siswa dikategorikan telah berhasil dalam pembelajaran jika telah mengikuti pembelajaran tersebut. Dengan demikian, tingkat pengetahuan akan bertambah, kemudian sikap dan perilaku akan menjadi lebih baik. Hal ini sesuai dijelaskan dalam firman Allah SWT pada surat Az-Zumar ayat 9:

قُلْ رَبِّهِ رَحْمَةً وَبِرَّ جُؤَااِاْ خِرَةً تَحْذَرُوْا فَاِيْمًا سَاجِدًا اِلَيْهِ اَنَا قَنِيْتُ هُوَ اَمِّنْ
اَلَّا لَبِّ اُولُوْا يَتَذَكَّرْ اِنْ مَّا يَعْلَمُوْنَ لَا وَالَّذِيْنَ يَعْمُوْنَ الَّذِيْنَ يَسْتَوِيْ هَلْ

Artinya: (apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (QS. Az-zumar ayat 9)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa setiap orang yang memiliki ilmu pengetahuan maka akan berbeda dengan orang yang tidak

³² Mardiyah, *Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar*", (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol, 4, No, 2, Oktober 2017), h. 33

memiliki ilmu pengetahuan. Siswa yang dapat menguasai materi akan cenderung mengelola hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menguasai materi pembelajaran.

a. Jenis-Jenis hasil belajar

Dalam Sistem Pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.³³ Ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar, berikut penjelasannya:

1. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistematis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama termasuk aspek kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk aspek kognitif tingkat tinggi. Bloom mengemukakan jenjang-jenjang tujuan ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat kembali bahan-bahan yang telah dipelajari, mulai dari fakta sampai teori, yang menyangkut informasi yang bermanfaat.

³³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h. 22

- b. Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menguasai atau memahami sesuatu yang telah dilakukan agar diketahui dan diingat.
- c. Penerapan (aplikasi) adalah kesanggupan seseorang untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, konsep-konsep, rumus-rumus teori-teori dan sebagainya dalam situasi yang kongkrit.
- d. Analisis adalah kemampus seseorang untuk merinci atau menguraikan bahan menjadi bagian-bagian struktur organisasinya agar mudah dipahami, meliputi identifikasi bagian-bagian, mengkaji hubungan antara bagian-bagian, mengenelai prinsip-prinsip organisasi.
- e. Sintesis adalah suatu proses yang memadukan bagian-baguan atau unsur-unsur secara logis sehingga menjadi keseluruhan yang baru.
- f. Penilaian atau evaluasi adalah kemapuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, dan ide.

2. Ranah Afrktif

Ranah afektig adalah sikap, penasaran, emosi, dan keterampilan moral yang merupakan aspek-aspek penting perkembangan siswa.³⁴

Krathwoohl, Bloom, dam Masia, mengembangkan ranah ini terdiri dari:

- a. Penerimaamaan (receiving), aspek yang mengacu pada suatu keadaan sadar, kemauan untuk menerima perhatian terhadap nilai terentu,

³⁴Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 81

seperti kemauan menerima norma-norma disiplin yang berlaku terhadap sekolah.

- b. Sambutan (responding) aspek ini mengacu pada suatu sikap terbuka, kemauan untuk merespon terhadap reaksi pada norma-norma tertentu.
- c. Menilai (valuing) aspek ini mengacu pada penerimaan nilai-nilai, preferensi terhadap suatu nilai untuk membuat kesepakatan yang berhubungan dengan nilai.
- d. Organisasi (organization) aspek ini mengacu pada suatu konseptualisasi tentang suatu nilai-nilai dalam dirinya.
- e. Karakterisasi yaitu pembentukan pola hidup, aspek ini mengacu pada keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dari dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan dalam bertindak dari individu tersebut. Ada enam tingkatan keterampilan yaitu:

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tanpa disadari).
- b. Keterampilan pada gerak dasar.
- c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditori, motorik, dan lain-lain
- d. Kemampuan bidang fisik.
- e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.

- f. Keampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative.³⁵

Hasil belajar yang dikemukakan di atas, sebenarnya tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan dengan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Seseorang yang berubah tingkah kognisinya sebenarnya orang tersebut dalam kadar tertentu telah berubah juga perilaku dan sikapnya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan aras dua kategori, yaitu faktor intern dan faktor eksteren.

1. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Dalam faktor intern terdapat beberapa faktor yaitu:

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis berkaitan dengan kondisi fisik seorang individu. Ada dua hal yang masuk dalam faktor fisiologis yaitu keadaan jasmani dan fungsi jasmani. Keadaan jasmani mempengaruhi aktifitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar, karena seseorang dapat belajar tanpa

³⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2016), h. 30

terhambat dengan kondisi kesehatan yang kurang baik. Sebaiknya kondisi fisik yang lemah akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal.

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memperengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, bakat, dan percaya diri.

c. Faktor kelelahan

Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah seluruhnya tubuh dan timbul kecenderungan membaringkan tubuh. Hal ini terjadi karena adanya kekacauan dalam tubuh sehingga darah tidak lancar. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.³⁶

³⁶ Ni Nyiman Parwati, *Belajar dan Penbelajaran*, (PT Rajagrafindo Persada: 2018, Depok), hal.41

2. Faktor Eksteren

Faktor eksteren yang mempengaruhi belajar yaitu:

a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi/hubungan guru dengan siswa, relasi/hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, dan metode belajar.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksteren yang berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruhnya terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Pengaruh tersebut diantaranya ialah kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.³⁷

³⁷ Ibid., hal.49

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Nasution IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosial yang bahannya diambil dari berbagai Ilmu Pengetahuan Sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik, dan psikologi.

Calhoun mendefinisikan bahwa ilmu-ilmu sosial adalah studi tentang tingkah laku kelompok manusia. Artinya semua yang disiplin ilmu yang mempelajari tingkah laku kelompok manusia akan dimasukkan ke dalam kelompok ilmu sosial. Apabila ada pemilihan ilmu yang mempelajari aspek-aspek lain dari manusia selain tingkah laku, maka dari itu disiplin ilmu bukan termasuk ilmu-ilmu sosial. Dengan demikian, sejumlah ilmu yang berkembang saat ini seperti geografi, antropologi fisik, dan psikologi (karena perhatian utamanya terletak pada tingkah laku individu bukan kelompok), dan ilmu pendidikan (yang terlalu terpusat pada metodologi) tidak hanya membahas tingkah laku kelompok tetapi Calhoun mengelompokkan ilmu-ilmu di atas memiliki bagian yang memberhatikan tingkah laku kelompok umat manusia.³⁸

³⁸Syofnida Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah", (Bandar Lampung: Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung, Dalam Jurnal Terampil volume 2 Nomor 2 Desember 2014), h.166-167

Berdasarkan definisi yang dikemukakan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa IPS merupakan program pendidikan yang mempelajari tentang hubungan manusia dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, ilmu politik/tata negara dan psikologi.

Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa siswi dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan Negara lain, baik yang ada dalam masa sekarang maupun pada masa lampau. Oleh karena itu, siswa siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati pada masa sekarang dengan dibekali oleh pengetahuan tentang manusia pada masa lampau.

Beberapa pakar di atas telah mengemukakan pengertiannya tentang IPS dan dapat disimpulkan bahwa IPS adalah sebuah ilmu tentang pengetahuan yang bersifat sosial yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, IPS juga merupakan gabungan dari beberapa ilmu sosial lainnya seperti ilmu sejarah, geografi, ekonomi, dan lainnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran wajib, IPS di MI merupakan suatu pengintegrasian atau penggabungan dari berbagai macam ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai

ilmu-ilmu social, seperti sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, dan budaya.³⁹

Leonard mengemukakan bahwa IPS menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan.⁴⁰

Dari pendapat beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS di MI adalah mata pelajaran penggabungan dari berbagai macam ilmu-ilmu social seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya, serta segala aspek permasalahan atau isu sosial yang berada dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pengajaran IPS di MI

Menurut Fifi Nofiaturramah mata pelajaran pengetahuan sosial di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan social yang berguna bagi dirinya, untuk mengembangkan tentang pertumbuhan masyarakat Indonesia masa lampau sampai masa sekarang sehingga siswa bangga sebagai bangsa Indonesia.⁴¹

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan, bahwa tujuan pembelajaran IPS di MI/SD adalah untuk mengembangkan siswa sesuai

³⁹Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara. (2014). h.171

⁴⁰Rahmad, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar", (IAIN Banjarmasin: Maullimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, vol 2, No. 1 Oktober 2016), h.71

⁴¹ Fifi Nofiaturramah, "pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk MI yang Menyenangkan", (dalam Jurnal Elementary, Vol 3, No. 2, Desember 2015), h. 220

dengan kemampuan dirinya pada lingkungannya. Pada mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa mampu memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tau, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, berkerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat local, nasional, dan global.

Menurut Trianto berpendapat bahwa pada dasarnya tujuan IPS selain itu Trianto juga berpendapat bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa agar dapat mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai macam bekal siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.⁴²

Dengan demikian pembelajaran IPS dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan atau konsep-konsep

⁴²Trianto. *Op.Cit*, h.174

keterampilan dalam memecahkan suatu masalah dan mengembangkan suatu sikap social sebagai bekal siswa untuk terjun kedalam lingkungan social dan masyarakat.

c. Materi IPS di MI

Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan di MI terdiri atas kajian tentang ilmu social seperti sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, politik, hukum, budaya, dan segala aspek dalam permasalahan social yang terdapat di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan segala aspek dalam kehidupan social yang dapat dipelajari dalam pembelajaran, maka dari itu mata pelajaran IPS dapat dikatakan cukup luas dan banyak untuk dipelajari.⁴³

Berdasarkan silabus yang ditetapkan oleh Badan Nasional Pendidikan (BSNP) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V MI adalah sebagai berikut:

Table 2
Materi Mata Pelajaran IPS

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan	2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.
	2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan

⁴³ Syofnidah Ifriyanti, "Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajarpeserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung", (Bandar Lampung: Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Iain Raden Intan Lampung, Dari Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 3 Nomor 2 Desember 2016), H.224-225

kemerdekaan Indonesia	kemerdekaan Indonesia
	2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.
	2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Dalam penelitian ini materi IPS kelas V MIN 7 Bandar Lampung, berdasarkan Standar Kompetensi: menghargai peranan para tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar: 2.4 menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Materi pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan. Berdasarkan KD yang ditentukan, maka akan diturunkan menjadi indikator-indikator, di mana indikator-indikator ini akan menjadi acuan dalam menyusun kisi-kisi instrument tes prestasi belajar IPS siswa. Adapun indikator untuk setiap KD sebagai berikut:

KD: 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

- a. Menerapkan pertempuran 10 November 1945 di Surabaya
- b. Menerapkan Bandung Lautan Api
- c. Menerapkan Pertempuran Ambarawa
- d. Menerapkan Pertempuran Mrdan Area
- e. Menerapkan Perjanjian Roem Royen
- f. Menerapkan Perjanjian Renville

- g. Menerapkan Agresi Militer Belanda I terhadap Republik Indonesia
- h. Menerapkan Agresi Militer Belanda II terhadap Republik Indonesia

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Suatu penelitian dapat mengacu pada penelitian-penelitian yang telah dilakukang sebelumnya. Hal ini dapat dijadikan titik tolak dalam melakukan penelitian. Oleh sebab itu, tinjauan terhadap penelitian terdahulu sangat penting untuk mengetahui relevansi, diantaranya:

1. I Kadek Wimpiad judul penelitiannya yaitu “ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap keterampilan Berbicara Bahasa Indonesian Siswa Kelas IV SDN 10 PEMECUTAN” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesian siswa Kelas Iv Sdn 10 Pemecutan. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen atau eksperimen semu dengan menggunakan desain penelitian yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan observasi, tes, dokumentasi. Analisis data pengumpulan ini menggunakan uji t. hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dengan siswa

yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 10 Pemecutan.⁴⁴

2. Ahmad Syarifuddin judul penelitian yaitu “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.” Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Jenis penelitian ini adalah metode eksperimen. Analisis data penelitian ini menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan bercira kelompok eksperimen dari kelompok control. Penelitian ini dapat disimpulkan bawah metode *Role Playing* berpengaruh terhadap ketrampilan berbicara siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.⁴⁵
3. I Md. Adi Arya Martha judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbasis Karakter Berbantu Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod.” Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbasis karakter

⁴⁴I Kadek Wimpiad, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap keterampilan Berbicara Bahasa Indonesian Siswa Kelas IV SDN 10 Pemecutan”.(Singaraja. JURNAL Universitas Pendidikan Ganesa, 2014).

⁴⁵Ahmad Syarifuddin “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.” (Palembang. JURNAL Universitas Islam Raden Fatah Palembang, 2016)

berbantu media audiovisual terhadap hasil belajar IPS kelas V. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu (*quasy eksperimen*) menggunakan *non equivalent control group design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS antara media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan $t_{hitung} = 3,19 > t_{tabel} 2,00$ pada derajat kebebasan 58 dengan signifikan 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbasis karakter berbantu media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod.⁴⁶

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah kesimpulan untuk mengetahui bahwa adanya hubungan antara variable-variabel yang ada di dalam penelitian. Menurut Sugiyono kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.⁴⁷

Berdasarkan hasil observasi terdapat hasil belajar siswa rendah yang disebabkan dengan pemahaman siswa yang kurang terhadap materi pokok yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang bersifat

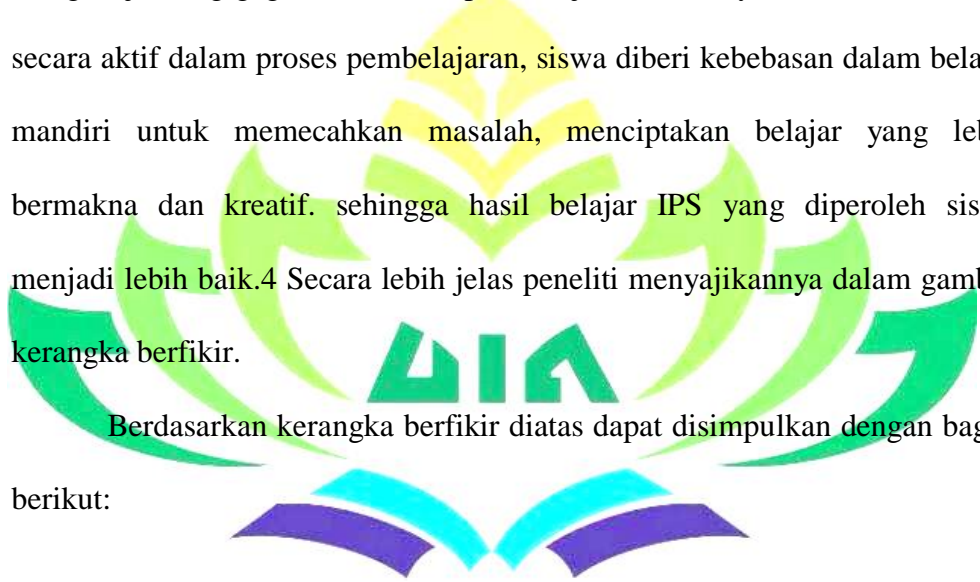
⁴⁶I Md. Adi Arya Martha. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbantuan Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod". (Jurnal Mimbar PGSD: Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 2, No 1, 2014)

⁴⁷Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta, 2018), h.91

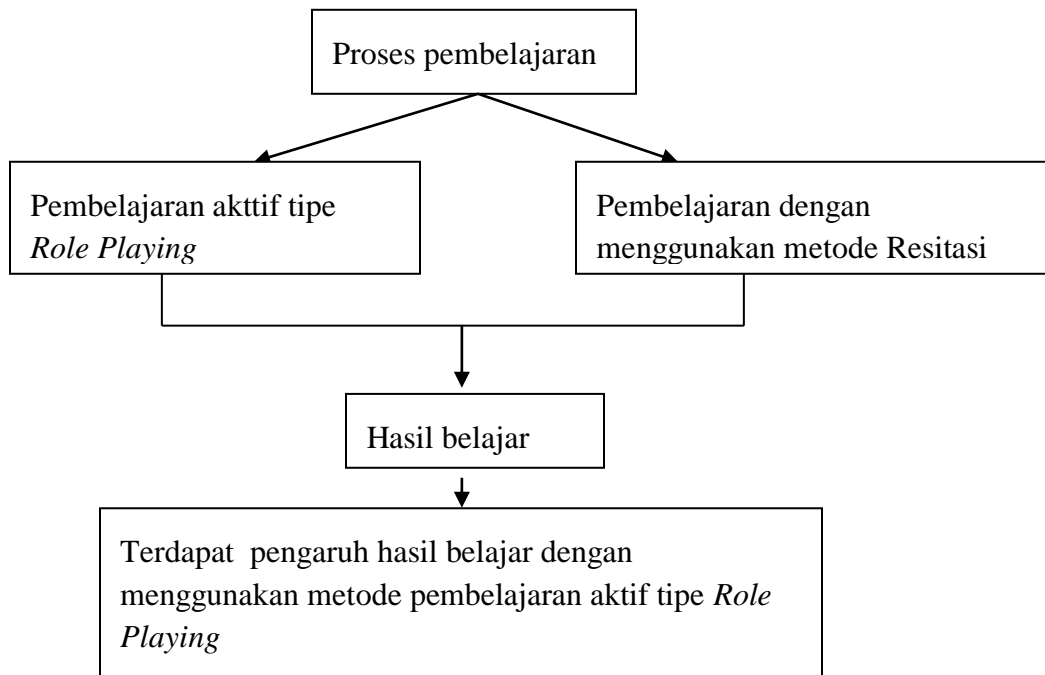
student centered (pembelajaran berpusat pada siswa). Dengan demikian, siswa dapat belajar lebih aktif, salah satu metode pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran *Role Playing*.

Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang berusaha mengembangkan ide atau gagasan siswa tentang suatu masalah tertentu dalam pembelajaran dan merekonstruksi ide atau gagasan berdasarkan hasil pengamatan atau percobaan. Melalui lima tahapan orientasi, pemunculan gagasan, pengungkapan dan pertukaran gagasan, penerapan gagasan, dan mengkaji ulang gagasan. Metode pembelajaran ini banyak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa diberi kebebasan dalam belajar mandiri untuk memecahkan masalah, menciptakan belajar yang lebih bermakna dan kreatif. sehingga hasil belajar IPS yang diperoleh siswa menjadi lebih baik.⁴ Secara lebih jelas peneliti menyajikannya dalam gambar kerangka berfikir.

Berdasarkan kerangka berfikir diatas dapat disimpulkan dengan bagan berikut:



Bagan Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono mengemukakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah ditanyakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁴⁸ Berdasarkan yang telah disampaikan diatas maka hipotesis penelitian ini yaitu: terdapat pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS kelas V di MIN 7 Bandar Lampung.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h.96

1. hipotesisi Statistik

Perumusan hipotesis statistic adalah sebagai berikut:

- a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS kelas V di MIN 7 Bandar Lampung
- b. $H_1 : : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS kelas V di MIN 7 Bandar Lampung



DAFTAR PUSTAKA

- Anik Barokah, Hadi Mulyono, dan Sularmi tentang “*Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran PKn Melalui Metode Role Playing*”, (Dalam Jurnal Didaktika Dwija Indria SOLO, No. 2, Volume 2, 2014)
- Adi Arya Martha, I Md. “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbantu Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerodokan Kelod*”. (jurnal Mimbar PGSD: Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 2, No 1, 2014)
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Fitriani, Ida, Baharudin. “*Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung*”. (Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 4, No 2, Oktober 2017)
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta
- . 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta
- Hamdayana, Jumanta. 2017. *Metode dan Model Pembelajaran Aktif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hidayat, Isnu. 2019. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: DIVA Prees
- Khoerul Anwar, Moh. “*Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pelajar*”, (Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol 2, No, 2, 2017)
- Ifrianti, Syofnida, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah*, (Terampil: Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung, volume 2 Nomor 2 Desember 2014)
- . *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung*, (Terampil: Jurusan Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Iain Raden Intan Lampung, Volume 3 Nomor 2 Desember 2016)

- Mardiyah. *“Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar”*.(Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 4, No 2, Oktober 2017)
- M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, *Pengaruh Min Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, (Tadris: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makassar, Vol 1, No 12016)
- Menik, Kardi Menik&Gafur,Abdul. *“Penerapan Model Two Stay Two Stray Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS”*, (SMP Negeri 1 Sidamanik Sumatra Utara, Universitas Negeri Yogyakarta: Jurnal Pendidikan IPS, Vol 3 No.1, Maret 2016)
- Nofiaturrahman, Fifi, *“pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk MI yang Menyenangkan”*, (Jurnal Elementary, Vol 3, No. 2, Desember 2015)
- Pritandhari, Meyta, *Impementasi Penggunaan Metode Resitasi Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untuk Berkoprasi Pada Mata Kuliah Koprasi*, (Jurnal e-ISSN: Vol 4, No 1, Tahun 2016)
- Purwati, Ni Nyoman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Rahmad, *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*, (Jurnal Maullimuna: Madrasah Ibtidaiyah, vol 2, No. 1 Oktober 2016)
- Riduwan. 2018. *Dasar- Dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta
- Rohman, Fatur. *“Pembelajaran Fiqih Berbasis Masalah Melalui Kegiatan Musyawarah Pondok Pesanten Al-Anwar Sarang Rembang”*.(Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol 8, Edisi II, 2017)
- Sagala, Syaiful. 2017. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS di MI/SD*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta

———. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

———. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2014. *Pemngembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: prenadamedia group

Syarifudin, Ahmad, “*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Plembang*”, (Jurnal Ilmiah PGMI, Vol 2, No. 1, januari 2016)

Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

Wijayanti, Septiana. “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu Metode Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Visualozation, Intellectually*”. (Al-Jaba: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 8, No, 2, 2017)

Warti, Elis. “*Pengaruh Motifasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur*”. (Jurnal Mustofa: Pendidikan Matematika STKIP Garut, Vol 5, No 2, Mei 2016)

Wimpiadi, I Kadek, “*Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Kerampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 10 Pemecutan*”, (Jurnal Mimbar: PGDS Universitas Pendidikan Ganesha, vol 2, No. 10 Tahun 2014)